**Друзин, Владимир Николаевич. Педагогическая профилактика игровой компьютерной аддикции подростков : диссертация ... кандидата педагогических наук : 13.00.01 / Друзин Владимир Николаевич; [Место защиты: Ярослав. гос. пед. ун-т им. К.Д. Ушинского].- Ярославль, 2010.- 254 с.: ил. РГБ ОД, 61 11-13/1129**

**Министерство образования и науки Российской Федерации ГОУ ВПО «Ярославский государственный педагогический университет**

**им. К. Д. Ушинского»**



**Друзин Владимир Николаевич**

**Педагогическая профилактика игровой компьютерной аддикции подростков**

13.00.01 - общая педагогика, история педагогики и образования Диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук

Научный руководитель - кандидат педагогических наук, доцент С.Л. Паладьев

Ярославль

2010

**Содержание**

Введение 3

Глава 1. Профилактика игровой компьютерной аддикции подростков как педагогическая проблема 18

1. [Сущность и педагогический потенциал компьютерной игры 19](#bookmark2)
2. [Игровая компьютерная аддикция как объект изучения 36](#bookmark4)
3. [Теоретико-методологические основы педагогической профилактики игровой компьютерной аддикции подростков 58](#bookmark5)
4. Модель педагогической профилактики игровой компьютерной

[аддикции подростков 73](#bookmark7)

[Выводы по первой главе 99](#bookmark8)

[Глава 2. Педагогические средства профилактики игровой компьютерной аддикции подростков 103](#bookmark1)

1. [Изучение личностных и социальных особенностей подростков, склонных к игровой компьютерной аддикции 104](#bookmark9)
2. [Педагогическая профилактика игровой компьютерной аддикции подростков в условиях детского оздоровительно-образовательного лагеря 122](#bookmark11)
3. Анализ результатов опытно-экспериментальной работы по реализации программы профилактики игровой компьютерной аддикции подростков в условиях детского оздоровительно-образовательного лагеря 142
4. [Особенности осуществления педагогической профилактики игровой компьютерной аддикции подростков в условиях общеобразовательной школы 159](#bookmark13)

[Выводы по второй главе 184](#bookmark14)

Заключение 188

Список использованной литературы 193

Приложения 216

**Актуальность исследования.** Компьютерные технологии за последние 20 лет вышли за пределы узкоспециализированной среды научно-технического процесса и стали неотъемлемой частью повседневной жизни. Развитие Интернета еще больше стимулирует этот процесс. Сегодня компьютеризация пронизывает все сферы - от бизнеса и управления государством до межличностного общения.

Естественно, компьютерные технологии не могли обойти стороной и сферу развлечений. Появившись еще в середине прошлого века, игры распространились повсеместно, и сегодня трудно найти человека, который бы ни разу в них не играл. Согласно исследованию ассоциации разработчиков компьютерных игр (Entertainment Software Association), около 90% детей тратят на это занятие от 6,8 до 7,6 часов еженедельно[156]. Использование компьютера в Интернет- и игровых целях занимает первое место среди всех возможностей компьютера, а развитие игровых компьютерных технологий в новом тысячелетии начинает доминировать и определять развитие компьютерных технологий вообще.

Соразмерно возрастанию популярности компьютерных игр растет и число людей, испытывающих зависимость от такого вида деятельности. По данным К.Янг, около 10% всех пользователей Интернета страдает такой зависимостью, как компьютерная аддикция [241].

Проблема компьютерной адцикции возникла в США и экономически развитых странах Западной Европы в конце 80-х годов XX века. В странах СНГ она стала актуальной на рубеже веков, что было связано с бурным развитием информационных технологий.

Впервые термин «аддикция» применительно к взаимодействию человека с компьютером был использован М. Шоттон в 1989 году [224]. Более основательные исследования данного феномена стали появляться в середине 90­х годов XX века. С этого времени компьютерная аддикция стала рассматриваться как значимая проблема (В.Бреннер, М. Гриффитс, Р. Дэвис,

J1.H. Юрьева и др.). Однако большинство работ (А.Е. Войскунский, И. Голдберг, К Янг и др.) посвящено проблеме Интернет-аддикции, в то время как проблеме игровой компьютерной аддикции внимания уделяется крайне недостаточно, несмотря на ее большую актуальность в современном обществе.

Важно отметить, что игровая компьютерная аддикция — это сложное социальное явление, изучение которого возможно в различных областях научного знания. Анализ литературы показывает, что большинство исследований трактуют данный феномен с психологической и медицинской точек зрения; изучению его педагогических аспектов внимания уделяется явно недостаточно. Большинство зарубежных (М. Орзак, С. Каплан, К. Янг и др.), а затем и отечественных (О.В. Литвиненко, А.А. Максимов, И.В. Чудова и др.) исследователей объясняют возникновение компьютерной аддикции психическими причинами, расстройствами личности и т.д., что значительно сужает ее понимание. При этом характерно, что педагогическая сущность этого социального явления остается практически не исследованной и нуждается в теоретическом осмыслении на основе междисциплинарного . подхода, интегрирующего достижения философии, медицины, психологии, педагогики.

Игровая компьютерная аддикция может формироваться в любом возрасте, но наиболее актуальна эта проблема для подростков в силу сензитивности данного возрастного периода и их повышенного интереса к компьютерным играм. Однако лишь немногие авторы (М. Гриффитс, Д. Майерс, С. Элиссон) акцентируют внимание на особенностях подросткового возраста в качестве предпосылки развития игровой компьютерной аддикции. Необходимо также отметить, что большинство подобных исследований по подростковому возрасту посвящено коррекции последствий игровой компьютерной аддикции и реабилитации аддиктов, а вопросы ее профилактики и превентивных мер почти не освещаются. Ограниченность изучения рамками психологической науки не позволяет выявить полный спектр причин возникновения и логики развития игровой компьютерной аддикции в подростковом возрасте. Не до конца исследованной остается также специфика влияния компьютерных игр на формирование аддиктивного поведения подростков. Очевидным в данном

отношении представляется необходимость изучения педагогических особенностей, лежащих в основе взаимодействия подростков с компьютерными играми, потребность в актуализации педагогической составляющей игровой компьютерной аддикции и в разработке системы ее педагогической профилактики.

Научным сообществом признается необходимость осуществления

профилактики компьютерной аддикции не только в рамках широко распространенной в мире деятельности специализированных профилактических и коррекционных учреждений, но и в широкой психолого-педагогической практике. Однако за рубежом модели и программы осуществления

профилактики игровой компьютерной аддикции в образовательных учреждениях практически отсутствуют.

В России исследования подобного рода только начинают появляться. Большая часть диссертационных работ, повторяя труды зарубежных авторов, акцентирует внимание на медицинских и психологических аспектах Интернет- аддикции; система ее профилактики в образовательных учреждениях строится в таких исследованиях на использовании разработанных в психологии

коррекционных методик (В.А. Лоскутова, Ф.А. Саглам и др.). Отдельные стороны данной проблемы рассматриваются в трудах социологов (С.А. Галич, Ю.В. Шепель), однако они не имеют большой значимости при организации ее профилактики. Исследования феномена игровой компьютерной аддикции находят отражение в ряде работ, посвященных профилактике игровой зависимости подростков. В частности, М.В. Бредихина и Л.И. Колесникова в своих диссертациях о педагогических условиях профилактики игровой зависимости подростков в образовательных учреждениях затрагивают вопросы компьютерной аддикции, однако не предлагают комплексных программ ее профилактики, уделяя недостаточное внимание ее педагогическим аспектам, диагностике и устранению причин возникновения аддикции. В современных исследованиях отсутствуют комплексные междисциплинарные модели и программы, которые можно было бы применять для педагогической профилактики игровой компьютерной аддикции подростков. Нарастающая

потребность в разработке средств педагогической профилактики игровой компьютерной аддикции подростков не находит отражения в современных исследованиях.

Все это говорит о необходимости осуществления комплексных междисциплинарных исследований профилактики игровой компьютерной аддикции подростков, актуализации ее педагогической составляющей и об очевидности ряда противоречий:

* между нарастающей потребностью образовательных учреждений в осуществлении системной педагогической профилактики игровой компьютерной аддикции подростков и неразработанностью х педагогических средств данной деятельности;
* между потребностью общества и образования в комплексных моделях и программах профилактики игровой компьютерной аддикции подростков на основе актуализации ее педагогической составляющей и отсутствием комплексных исследований ее концептуальных основ;
* между необходимостью теоретико-методологического исследования феномена игровой компьютерной аддикции подростков с точки зрения междисциплинарного подхода, с выявлением причин ее возникновения, особенностей развития и способов ее педагогической профилактики, и недостаточной изученностью данного феномена в науке.

Названные противоречия указывают направление научного поиска и позволяют обозначить проблему исследования: каковы педагогические

средства профилактики игровой компьютерной аддикции подростков?

**Цель исследования:** разработать и обосновать комплекс педагогических средств профилактики игровой компьютерной аддикции подростков.

**Объект исследования:** педагогическая профилактика игровой

компьютерной аддикции подростков.

**Предмет исследования:** комплекс педагогических средств профилактики игровой компьютерной аддикции подростков.

**Гипотеза исследования.** Педагогическая профилактика игровой компьютерной аддикции будет успешна, если:

она осуществляется на основе системного, амбивалентного и деятельностного подходов и строится с учетом педагогического потенциала компьютерных игр и принципов комплексного использования средств профилактики, интеграции усилий ближайшего социального окружения, включения подростков в активную игровую деятельность; профилактическая деятельность осуществляется по направлениям, ориентированным как на подростков группы риска, так и на общепрофилактическую работу со всеми подростками, работу с ближайшим социальным окружением и педагогами; каждое направление отличается специфическими целями, содержанием, методами и формами профилактической направленности;

основным средством профилактики игровой компьютерной аддикции подростков будут выступать специально разработанные сюжетно-ролевые игры, которые моделируют в реальности виртуальное социальное пространство компьютерных игр и включают подростков в активную игровую деятельность профилактической направленности; в процессе реализации сюжетно-ролевой игры используются педагогические средства, обеспечивающие формирование у подростков рефлексивной позиции, их социальное закаливание, формирование и коррекцию у них ценностных ориентаций, социально-педагогическое сопровождение их жизненного самоопределения, формирование поведенческих навыков, препятствующих развитию игровой компьютерной аддикции (тренинги, анализ ситуаций и деятельности, игровое проектирование, конструирование ситуаций выбора и ситуаций успеха, решение проблемных ситуаций, включение в социально значимую деятельность, трудотерапия);

организуются подготовка педагогов к осуществлению профилактики и работа с семьей и ближайшим социальным окружением подростка посредством психолого-педагогического просвещения, совместной игровой компьютерной деятельности с подростками, моделирования и анализа игровых ситуаций;

- осуществляется диагностика особенностей формирования и развития игровой компьютерной аддикции подростков, в процессе реального социального взаимодействия подростков создается привлекательное для них поле самореализации, осуществляется координация деятельности всех субъектов профилактики.

**Ведущая концептуальная идея исследования** заключается в том, что педагогическую профилактику игровой компьютерной аддикции подростков целесообразно осуществлять на основе использования специально разработанных глобальных реальных сюжетно-ролевых игр и субъектном включении подростков в активную игровую деятельность профилактической направленности.

Цель и гипотеза обусловили **задачи исследования.**

1. Охарактеризовать сущность и педагогический потенциал компьютерной игры.
2. Выявить особенности возникновения и развития игровой компьютерной аддикции подростков. '
3. Разработать и обосновать модель педагогической профилактики игровой компьютерной аддикции подростков.
4. Разработать средства педагогической профилактики игровой компьютерной аддикции подростков.
5. Выявить педагогические условия профилактики игровой компьютерной аддикции подростков.

**Методологической основой исследования** стали положения системного подхода, способствующие изучению профилактики как совокупности взаимосвязанных элементов (А.Н. Аверьянов, В.Г. Афанасьев, И.В. Блауберг, М.С. Каган, А.И. Пригожин, В.Н. Садовский, Э.Г. Юдин и др.), амбивалентного подхода, позволяющего рассматривать изучаемое явление в его дуальной оппозиции (Б.М. Бим-Бад, Э. Блейлер, В.В. Василькова, Л.И. Егорова, Л.И.Новикова и др.), деятельностного подхода как способа рассмотрения процессов формирования и развития личности через включение ее в социально значимую деятельность (Е.А. Климов, А.Н. Леонтьев, Б.Ф. Ломов,

С.Л.Рубинштейн), превентивной педагогики (В.Г. Бочарова, Ю.В.Гоголев, И.А.Зимняя, Д.В. Колесов, Б.М. Левин, Т.Н. Николаев, А.Н. Якушев и др.). Теоретической основой исследования являются:

* теории развития личности (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн и др.);
* исследования особенностей развития личности в подростковом возрасте (Л.И.Божович, Ш. Бюлер, Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Ж. Пиаже, Н.Н. Толстых, Д.И. Фельдштейн, Э. Эриксон, Д.Б. Эльконин и др.);
* концепции социализации подростков, рассматривающие включение ребенка в систему социальных отношений (А.А. Бодалев, Б.З. Вульфов, И.С. Кон, А.В. Мудрик, М.И. Рожков и др.);
* теории онтогенеза игры и исследования ее социального значения (Ф.Бейтендейк, Л.С. Выготский, Х.Г. Гадамер, Б.В. Куприянов, А.Н.Леонтьев, О.В. Соловьев, 3. Фрейд, И.И. Фришман, Й. Хейзинга, С.А.Шмаков, Д.Б. Эльконин, Э.Эриксон и др.);
* общетеоретические положения изучения и профилактики девиантного и аддиктивного поведения (А.В. Гоголева, Г.Г. Бочкарева, Ц.П. Короленко, М.А. Ковальчук, Ю.А. Клейберг, Л.Г. Леонова, В.Д. Менделевич,

Н.А.Сирота, Г.В. Старшенбаум и др.);

* теории развития аддиктивного поведения, рассматривающие механизмы данного процесса (Ю.Д. Бабаева, А. Бандура, Р. Джессор, Г. Паттерсон,

Н.А.Сирота, В.М. Ялтонский и др.);

* исследования различных аспектов компьютерной аддикции и подходов к ее профилактике (О.Р. Айзберг, А.Е. Войскунский, И. Голдберг, М.Гриффитс, М.Х. Орзак, М. Шоттон, Л.Н. Юрьева, К. Янг и др.).

Для решения задач и проверки гипотезы был использован комплекс методов исследования, включающий в себя *теоретические*: анализ

философской, социологической и психолого-педагогической литературы, статистических данных и результатов современных исследований и профилактической работы, педагогическое моделирование; и *эмпирические:* опытно-экспериментальная работа как основной метод, а также изучение

документов и результатов деятельности, наблюдение, опрос, тестирование, изучение и обобщение педагогического опыта. Статистический анализ данных производился с помощью программ SPSS for Windows и Statistica 6.0.

**База исследования.** Опытно-экспериментальная работа проводилась на базе средней общеобразовательной школы № 25 г. Ярославля и детского оздоровительно-образовательного центра «Орленок» п. Борисоглебский Ярославской области. Кроме того, исследование осуществлялось в ООО «Детский пансионат «Зеленая Горка», г. Сочи Краснодарского края; детском языковом лагере «Мальта - место под солнцем», г. Слима, Республика Мальта, средней общеобразовательной школе № 11 г. Ярославля.

Исследование проходило в три **этапа.**

На **первом этапе** (2006-2008 гг.) изучались философская, социологическая, психолого-педагогическая литература, определялся понятийный аппарат исследования, изучался зарубежный и отечественный опыт профилактики игровой компьютерной аддикции, разрабатывалась модель профилактики игровой компьютерной аддикции.

На **втором этапе** (2008-2009 гг.) изучались особенности подростков, склонных к игровой компьютерной аддикции, разрабатывались педагогические средства профилактики и осуществлялась опытно-экспериментальная работа в детских оздоровительно-образовательных лагерях и общеобразовательных школах.

На **третьем этапе** (2009-2010 гг.) велись обработка экспериментальных данных, их анализ, обобщались результаты опытно-экспериментальной работы, выявлялись педагогические условия профилактики игровой компьютерной аддикции, оформлялся текст диссертации.

**Достоверность и обоснованность результатов исследования** обеспечивается всесторонним анализом проблемы при определении исходных теоретико-методологических позиций, четкой логикой исследования и адекватным применением методов, соответствующих объекту, предмету, целям и задачам исследования, репрезентативностью выборки, объективным анализом данных, полученных с помощью диагностических методик, статистической значимостью полученных результатов.

**Научная новизна исследования** состоит в том, что:

* на междисциплинарном уровне определена сущность игровой компьютерной аддикции, особенности ее возникновения и профилактики у подростков;
* выявлены и охарактеризованы этапы и логика развития игровой компьютерной аддикции подростков;
* определены условия, при которых компьютерная игра может выступать средством социализации подростка и фактором, способствующим формированию игровой аддикции;
* разработана модель педагогической профилактики игровой компьютерной аддикции подростков, ориентированная как на подростков группы риска, так и на общепрофилактическую работу со всеми подростками, работу с ближайшим социальным окружением и педагогами;
* обосновано использование сюжетно-ролевых игр как основного средства педагогической профилактики игровой компьютерной аддикции подростков;
* выявлены педагогические условия профилактики игровой компьютерной аддикции подростков: диагностика особенностей формирования и развития игровой компьютерной аддикции; создание в процессе реального социального взаимодействия подростков привлекательного для них поля самореализации; осуществление координации деятельности всех субъектов профилактики.

**Теоретическая значимость исследования** заключается в том, что:

* обоснована сущность игровой компьютерной аддикции подростков и ее педагогической профилактики, что расширяет представления об особенностях взаимодействия с компьютерными технологиями и способах предотвращения возникающего при этом зависимого поведения;
* охарактеризована сущность компьютерной игры как педагогического явления, выявлен ее педагогический потенциал;
* обоснован выбор научных подходов к исследованию компьютерной игры, игровой компьютерной аддикции и к ее педагогической профилактике (системный, амбивалентный, деятельностный), а также принципов профилактики (комплексного использования средств профилактики, интеграции усилий ближайшего социального окружения, включения подростков в активную игровую деятельность);
* обоснована система педагогических средств, обеспечивающих формирование у подростков рефлексивной позиции, их социальное закаливание, формирование и коррекцию ценностных ориентаций,

социально-педагогическое сопровождение жизненного самоопределения, формирование поведенческих навыков, препятствующих развитию игровой компьютерной аддикции в процессе организации сюжетно­ролевой игры;

* подтверждена и охарактеризована взаимосвязь типов акцентуаций характера подростков и избираемых ими типов взаимодействия с компьютерной игрой;
* установлена и обоснована зависимость формирования и развития игровой компьютерной аддикции от нарушений процесса социализации подростка;
* уточнены понятия «компьютерная игра», «игровая компьютерная аддикция», «профилактика игровой компьютерной аддикции»;

разработаны и охарактеризованы классификации компьютерных игр. Практическая значимость исследования определяется тем, что:

* разработана и апробирована программа профилактики игровой компьютерной аддикции подростков в условиях детского оздоровительно­образовательного лагеря и общеобразовательной школы;
* определен и обоснован комплекс методик диагностики склонности к

игровой компьютерной аддикции, личностных и социальных

особенностей игровых компьютерных аддиктов;

- результаты исследования могут быть использованы в работе по повышению квалификации педагогов, в процессе подготовки студентов к организации профилактической работы с подростками, могут применяться при проведении дальнейших исследований по проблемам аддиктивного поведения, при создании учебных и методических пособий по педагогическим дисциплинам.

**Личный вклад автора в исследование** заключается в изучении компьютерной игры как педагогического явления и возможностей ее использования при организации педагогической профилактики игровой компьютерной аддикции подростков в образовательных учреждениях различного типа на основе междисциплинарного подхода. Автором разработана модель педагогической профилактики игровой компьютерной аддикции подростков и программа ее реализации в образовательных учреждениях, а также выявлены педагогические условия данной деятельности. Опытно­экспериментальная работа, обработка и анализ ее результатов проведены автором диссертационного исследования.

**Положения, выносимые на защиту.**

1. Компьютерная игра представляет собой особый вид деятельности, где используя ресурсы компьютерных технологий, создается интерактивная модель социальной действительности, включающая игрока в процесс ее преобразования на основе запрограммированных единиц игры, через взаимодействие с компьютерной программой или с другими игроками при помощи программы посредством пользовательского интерфейса. Педагогический потенциал компьютерной игры определяется возможностью выполнения ею следующих функций: социокультурной, коммуникативной, функции самореализации

ребенка в игре, творческой, терапевтической, диагностической, развивающей и развлекательной. Компьютерные игры могут выступать фасилитатором процесса социализации подростков и фактором, способствующим формированию игровой компьютерной аддикции, в зависимости от типа выстраиваемого взаимодействия с компьютерной игрой, который детерминируется степенью погружения в игровое пространство игры и степенью и характером отождествления себя с героем игры; от личностных и социальных особенностей.

1. Игровая компьютерная аддикция есть вид девиантного поведения, которое характеризуется формированием склонности к уходу от реальности через изменение своего психического состояния посредством постоянной фиксации внимания на интерактивном взаимодействии с игровыми компьютерными программами или с другими пользователями при помощи этих программ. Причинами ее появления и развития выступают внутренние факторы, к которым относятся личностные особенности подростка (нервно-психическая неустойчивость; ярко выраженные шизоидные, истероидные, неустойчивые и эпилептодные типы акцентуаций характера; поведенческие реакции) и особенности нарушения социализации подростков (социальная дезадаптация, плохая переносимость трудностей социальной жизни, комплекс социальной неполноценности), а также факторы внешние (воздействия социальной среды и условия, препятствующие реализации широкого круга форм поведения).
2. Педагогическая профилактика игровой компьютерной аддикции подростков в образовательном учреждении осуществляется по трем направлениям, ориентированным на подростков, на родителей и ближайшее социальное окружение, а также на педагогов; каждое из направлений имеет специфичные цели, содержание, формы и методы. При ее организации необходимо учитывать принципы комплексного использования средств профилактики, интеграции усилий ближайшего социального окружения, включения подростков в активную игровую деятельность. Цель профилактической работы с подростками - это формирование у них адекватных типов взаимодействия с компьютерными играми и барьеров блокировки развития аддиктивных типов такого взаимодействия. Она включает комплекс следующих педагогических средств: анализ ситуаций и деятельности, игровое проектирование, конструирование ситуаций выбора, создание ситуаций успеха, решение социальных ситуаций, трудотерапия, консультации, тренинги, спортивно-туристические мероприятия, каждое из которых нацелено на психолого-педагогическое просвещение, формирование рефлексивной позиции через субъектное включение в социально значимую деятельность, социальное закаливание, формирование и коррекцию ценностных ориентаций, социально­педагогическое сопровождение жизненного самоопределения, формирование поведенческих навыков, препятствующих развитию игровой компьютерной аддикции. Вспомогательными средствами педагогической профилактики игровой компьютерной аддикции подростков являются средства, направленные на теоретико-методическую подготовку педагогов к осуществлению профилактической деятельности и работу с семьей и ближайшим социальным окружением подростка (психолого-педагогическое просвещение, совместная игровая компьютерная деятельность с подростками, консультации, моделирование и анализ игровых ситуаций).
3. Основным средством предотвращения и изменения аддиктивных типов поведения подростков является сюжетно-ролевая игра, что обусловлено пониманием компьютерной игры как педагогического явления, возможностью и целесообразностью использования ее педагогического потенциала в профилактической работе, а также принципом активности подростков в процессе профилактики и преодоления игровой компьютерной аддикции. Это предполагает разработку программ педагогической профилактики игровой компьютерной аддикции подростков на основе построения специальных глобальных сюжетно-ролевых игр, моделирующих социальную действительность виртуальных миров компьютерных игр, и создание в процессе реального социального взаимодействия подростков привлекательного для них поля самореализации.
4. Эффективность профилактики игровой компьютерной аддикции подростков обеспечивается при осуществлении диагностики особенностей формирования и развития игровой компьютерной аддикции; создании в процессе реального социального взаимодействия подростков привлекательного для них поля' самореализации; а также координации деятельности всех субъектов профилактики.

**Апробация и внедрение результатов исследования.** Основные положения и результаты исследования докладывались и обсуждались на международных (Владимир, 2010; Ярославль, 2008-2011) всероссийских (Самара, 2008) и зарубежных научно-практических конференциях (Брест, 2011), на конференциях молодых ученых (Ярославль, 2008, 2010), а таюке на заседаниях кафедры теории и истории педагогики ЯГПУ им. К.Д. Ушинского. Основное содержание диссертации отражено в 15 публикациях автора.

Структура диссертации. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы из 243 источников, 124 из которых на иностранных языках, и приложений.

Во введении обосновывается актуальность проблемы и темы, определяются объект, предмет, цель, гипотеза, задачи, методы и этапы исследования, представляется его теоретико-методологическая основа и база, характеризуется научная новизна, теоретическая и практическая значимость работы, обоснованность и достоверность полученных результатов, формулируются положения, выносимые на защиту.

В первой главе - «Профилактика игровой компьютерной аддикции подростков как педагогическая проблема» - излагаются основные положения, имеющие теоретико-методологическое значение для исследования, раскрывается сущность основных понятий, определяются условия, при которых компьютерная игра может выступать средством социализации подростка и фактором, способствующим формированию игровой аддикции, обосновывается ведущая концептуальная идея исследования. В главе выявляются причины и этапы развития игровой компьютерной аддикции у подростков, анализируются пути и средства ее педагогической профилактики; представляется и обосновывается модель педагогической профилактики игровой компьютерной аддикции подростков.

Во второй главе - «Педагогические средства профилактики игровой компьютерной аддикции подростков» - описывается методика и содержание проведенного исследования личностных и социальных особенностей подростков, склонных к игровой компьютерной аддикции; определяются особенности реализации программ профилактики игровой компьютерной аддикции подростков в условиях детского оздоровительно-образовательного

лагеря и общеобразовательной школы. В главе раскрывается содержание разработанной программы педагогической профилактики игровой компьютерной аддикции подростков в условиях образовательных учреждений разных типов, представляются результаты опытно-экспериментальной работы по ее апробации; определяются и обосновываются педагогические условия профилактики игровой компьютерной аддикции подростков.

**В заключении** представляются выводы по исследованию, определяются возможные направления дальнейшей разработки поставленной проблемы.

**В приложения** включены диагностические методики, использовавшиеся при организации опытно-экспериментальной работы, социально-педагогическая классификация компьютерных игр, разработанная в ходе исследования.

Наше исследование было посвящено междисциплинарному изучению педагогических средств профилактики игровой компьютерной аддикции подростков. В результате были сделаны следующие выводы.

Под игровой компьютерной аддикцией мы понимаем вид девиантного поведения со склонностью к уходу от реальности через изменение своего психического состояния посредством постоянной фиксации внимания на интерактивном взаимодействии с игровыми компьютерными программами или с другими пользователями при помощи этих программ. При этом компьютерная игра есть особый вид деятельности, в которой, ресурсами компьютерных технологий создается интерактивная модель социальной действительности, включающая игрока в процесс ее преобразования на основе запрограммированных единиц игры посредством взаимодействия с компьютерной программой или с другими игроками при помощи программы через пользовательский интерфейс.

Компьютерные игровая и Интернет-аддикции — это разные типы развития одной зависимости, отличающиеся особенностями фиксации внимания. При Интернет-аддикции внимание фиксируется на интерактивном взаимодействии с компьютерными программами, использующими технологию Интернет, или с другими пользователями при помощи программ; при игровой компьютерной аддикции — на интерактивном взаимодействии с игровыми компьютерными программами или другими пользователями с помощью этих программ.

Компьютерная игра есть педагогическое явление. Ее педагогический потенциал заключается в возможности выполнять функцию самореализации ребенка в игре, социокультурную, творческую, коммуникативную, терапевтическую, диагностическую, развивающую и развлекательную функции. Компьютерная игра может выступать фасилитатором процесса социализации подростков и фактором, способствующим формированию игровой компьютерной аддикции, в зависимости от построения типов взаимодействия с компьютерной игрой (аддиктивный или адекватный), детерминируемых степенью погружения в игровое пространство игры и степенью и характером отождествления себя с героем игры, а также в зависимости от личностных и социальных особенностей подростков.

Построение типов взаимодействия с компьютерной игрой зависит от типа акцентуаций характера и специфики протекания процесса социализации. К группе риска формирования аддиктивных типов взаимодействия с компьютерной игрой относятся подростки с шизоидным, истероидным, неустойчивым и эпилептоидным типом акцентуаций характера. У них наблюдаются нарушения в процессе социализации, повышенный уровень агрессивности и враждебности, экстернальный локус контроля жизненных ситуаций. Выстраивать адекватные типы взаимодействия с компьютерной игрой более склонны подростки с гипертимным, психастеническим, циклоидным и сенситивным типом акцентуаций, где социализация протекает успешно.

Логика развития игровой компьютерной аддикции обусловлена особенностями ее формирования и спецификой компьютерной игры. Развитие игровой компьютерной аддикции подростков представляет собой ряд последовательных этапов. Начальный этап связан с возникновением у подростка социальной дезадаптации и комплекса социальной неполноценности, формированием склонности к уходу от реальности. На поисковом этапе во взаимодействии подростка с компьютерной игрой срабатывает компенсаторный механизм. Компьютерная игра начинает восприниматься подростком как социальная действительность, где он может реализовать те потребности, которые остаются нереализованными в реальной жизни. Подкрепляемая формирующимся комплексом социальной неполноценности, а также реакциями увлечения и группирования, компьютерная игра начинает рассматриваться как наиболее комфортный способ удовлетворения потребностей и приносящий удовольствие вид деятельности, несравнимый с другими в силу интерактивных особенностей компьютерной игры. Широкое разнообразие компьютерных игр, способных удовлетворить любые индивидуальные потребности, способствует более глубокому погружению в игровой мир. Очевидно, что уровень социальной дезадаптации прямо пропорционален уровню погружения в игру: чем большую социальную неудовлетворённость испытывает подросток, тем сильнее он погружается в игровое пространство, все больше отождествляясь с персонажем игры. Одновременно с этим, подросток определяется с игровыми предпочтениями. На процессуальном этапе при продолжительном взаимодействии с предпочитаемыми видами игр данный вид деятельности постепенно вытесняет другие, становясь основным, все больше ограничивая круг объектов и действий, приносящих удовлетворение. Параллельно с этим реализуется реакция имитации через копирование игроком моделей поведения игрового персонажа. Подросток начинает привносить данные модели поведения в область реальных социальных отношений, осуществляя стремление в социальном признании и пытаясь таким образом социализироваться. Отвержение данных моделей поведения как неприемлемых в системе социальных взаимоотношений приводит к обострению реакции эмансипации, в результате чего ребенок еще больше абстрагируется от реальности в игровом мире. При продолжительном подкреплении данных процессов со стороны внешних факторов наступает этап прогрессирующей аддикции, характеризующийся формированием психологической и физической зависимости, полным абстрагированием от реальных социальных отношений, неспособностью покинуть игру, усилением социальной дезадаптации.

Педагогическая профилактика игровой компьютерной аддикции представляет собой комплекс педагогических мер, направленных на выявление и нивелирование влияния причин, провоцирующих возникновение такого поведения, на конструирование адекватных моделей взаимодействия со средой через нормализацию процесса социализации подростка. Профилактику игровой компьютерной аддикции подростков в образовательном учреждении целесообразно строить на принципах комплексного использования педагогических средств профилактики, интеграции усилий ближайшего социального окружения, на включении подростков в активную игровую деятельность. Модель профилактики содержит три направления деятельности, ориентированные на подростков, на родителей и ближайшее социальное окружение, а также на педагогов, каждое из которых имеет специфичные цели, содержание, формы и методы.

Профилактическая работа с подростками включает комплекс педагогических средств: анализ ситуаций и деятельности, игровое

проектирование, конструирование ситуаций выбора, создание ситуаций успеха, решение социальных ситуаций, трудотерапия, консультации, тренинги, спортивно-туристические мероприятия, каждое из которых нацелено на психолого-педагогическое просвещение, формирование рефлексивной позиции через субъектное включение в социально значимую деятельность, социальное закаливание, формирование и коррекцию ценностных ориентаций, социально­педагогическое сопровождение жизненного самоопределения, формирование поведенческих навыков, препятствующих развитию аддикции.

Основным средством профилактики является сюжетно-ролевая игра, что предполагает разработку программ педагогической профилактики игровой компьютерной аддикции подростков на основе построения специальных глобальных сюжетно-ролевых игр, моделирующих социальную действительность виртуальных миров компьютерных игр, и создание в процессе реального социального взаимодействия подростков привлекательного для них поля самореализации.

Вспомогательными средствами педагогической профилактики игровой компьютерной аддикции подростков являются средства, направленные на теоретико-методическую подготовку педагогов к осуществлению профилактической деятельности и работу с семьей и ближайшим социальным окружением подростка (психолого-педагогическое просвещение, совместная игровая компьютерная деятельность с подростками, консультации, моделирование и анализ игровых ситуаций).

Осуществлять профилактику игровой компьютерной аддикции необходимо в различных образовательных учреждениях. И в ДООЛ, и в школе целью профилактики игровой компьютерной аддикции является развитие личностных и социальных качеств подростка, способствующих формированию поведенческих барьеров, препятствующих формированию игровой компьютерной аддикции. Осуществлению педагогической профилактики в ДООЛ способствуют благоприятные условия для моделирования новых форм поведения, снижения негативного влияния окружающей среды, а также возможности осуществлять непрерывное профилактическое воздействие и др. При организации данной деятельности в школе необходимо учитывать ее особенности. Среди данных особенностей можно выделить как способствующие повышению эффективности профилактики (обязательность посещения, возможность массового профилактического воздействия, интеграция усилий социального окружения и др.), так и затрудняющие ее реализацию (невозможность изолировать детей от взаимодействия с компьютерными играми, приоритет учебной деятельности и др.).

Эффективность профилактики игровой компьютерной аддикции подростков обеспечивается при осуществлении диагностики особенностей формирования и развития игровой компьютерной аддикции; создании в процессе реального социального взаимодействия подростков привлекательного для них поля самореализации; а также координации деятельности всех субъектов профилактики.

Теоретический анализ проблемы и положительная динамика результатов опытно-экспериментальной работы позволяют заключить, что цель нашего исследования достигнута, а его материал может быть использован при построении профилактики игровой компьютерной аддикции подростков в различных образовательных учреждениях.

В исследовании определена целесообразность дальнейшего изучения данной проблемы по следующим направлениям: выявление различных типов игровой компьютерной аддикции и разработка специфичных средств их профилактики; определение особенностей формирования и развития игровой компьютерной аддикции в младшем школьном и юношеском возрасте, разработка программ ее профилактики для различных ступеней общеобразовательной школы и учреждений профессионального образования; изучение теоретико-методических основ подготовки педагогов к осуществлению такой профилактической деятельности.

**Список использованной литературы**

**Литература на русском языке**

1. Абраменкова, В. Ребенок в «заэкранье». Кромешный мир компьютерных игр [Текст] / В. Абраменкова. - М.: Лепта Книга, 2008. - 112 с.
2. Абульханова-Славская, К.А. Деятельность и психология личности [Текст] / К.А. Абульханова-Славская. - М.: Наука, 1980. - 334 с.
3. Абульханова-Славская, К.А. Психология и сознание личности (проблемы методологии, теории и исследования реальной личности) [Текст] / К.А. Абульханова-Славская. - Воронеж: НПО «МОДЭК», 1999. - 224 с.
4. Адлер, А. Наука жить [Текст] / А. Адлер. — Киев: Port Royal, 1997. - 288 с.
5. Адлер, А. Практика и теория индивидуальной психологии: лекции по введению в психотерапию для врачей, психологов и учителей [Текст] /

А. Адлер. - М.: Изд-во института психотерапии, 2002. - 214 с.

1. Айзберг, О.Р. Патологический гемблинг: расстройство обсессивно- компульсивного спектра, биполярного спектра или нехимическая зависимость? [Текст] / О.Р. Айзберг // Игровая зависимость: мифы и реальность: сб. материалов международной конференции. - М.: Изд-во ФГУ «ГНЦ ССП Росздрава», 2007. - С. 3-7.
2. Асмолов, А.Г. Культурно-историческая психология и конструирование миров [Текст] / А.Г. Асмолов. - М.: МПСИ, 1996. - 768 с.
3. Бабаева, Ю.Д., Войскунский, А.Е. Информационные технологии и одаренность: направления исследований и практической работы [Текст] / Ю.Д. Бабаева, А.Е. Войскунский // Одаренный ребенок. - 2004. - № 1. - С.8-

32.

1. Бажин, Е.Ф. [и др.] Метод исследования субъективного контроля [Текст] / Е.Ф. Бажин, Е.А. Голынкина, А.М. Эткинд // Психологический журнал. - 1984.-Т. 5,№3. — С. 152-162.
2. Байбородова, Л.В., Важнова, О.Г., Рожков, М.И. Проектирование педагогической деятельности школы: Из опыта школы - комплекса №87 г. Ярославля [Текст] / JLB. Байбородова, О.Г. Важнова, М.И. Рожков. - Ярославль: Изд-во ЯГПУ, 1997. - 77 с.
3. Беличева, С.А. Основы превентивной психологии [Текст] / С.А. Беличева. - М.: Социальное здоровье России, 1994. - 224 с.
4. Берн, Э. Введение в психиатрию и психоанализ для непосвященных [Текст] /

Э. Берн. — Минск: Попурри, 2006. - 528 с.

1. Берн, Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры [Текст] / Э. Берн. - М.: Эксмо, 2008. - 576 с.
2. Бим-Бад, Б.М., Егорова, Л.И. Категория амбивалентности в теории воспитания человека [Текст] / Б.М. Бим-Бад, Л.И. Егорова. // Педагогика. -
3. -№7.-С. 8-17.
4. Блауберг, И.В. Проблема целостности и системный подход [Текст] / И.В. Блауберг-М.: Эдиториал УССР, 1997. -450 с.